AGES 9+

WARNING: This is not a toy. Not to be used by persons under the age of 9. Misuse can cause serious injury. Full eye protection specifically designed for JT Splatmaster or paintball must be worn by the user and any person within range; full face protection required for player vs. player play any person within range. Adult (age 18+) supervision is required. Product is for outdoor use. Always put "safety on" when not in use. Read all instructions prior to using.

User's Manual

JT SPLATMASTER 11723 LIME KILN RD. NEOSHO, MO 64850 WWW.JTSPLATMASTER.COM
JT SPLATMASTER IS A BRAND OF KEE ACTION SPORTS, LLC.

⚠ WARNING! ***Eye protection designed specifically for JT Splatmaster or paintball must be worn by the user and persons within range. Safety is no accident.***

⚠ WARNING!

- Read Operator's Manual Before Using
- Use Only as Directed
- Keep away from sharp, hot or dangerous objects
- This Item in NOT to be Used as a Pool Toy or Lifesaving Device
- This Recreational Inflatable Bunker is NOT for Use on Commercial Paintball Fields
- Any Commercial Use of this Product will Void all Manufacturer's Warranties
- Only For Use with JT SplatMaster products

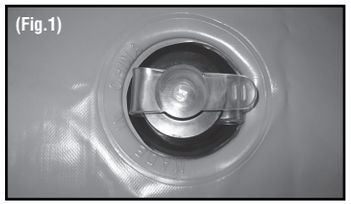
DO NOT OVER INFLATE!!!

JT SplatMaster 11723 Lime Kiln Rd. Neosho, MO
www.JTSplatMaster.com 64850 800-220-3222

MADE IN CHINA

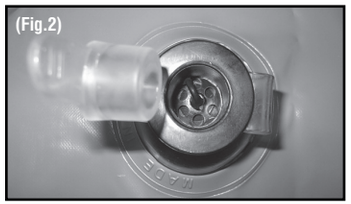
INFLATION

1. Locate the Fill/Release Valve on the lower side of the bunker (Fig. 1).
2. The Fill/Release Valve is pressed into the air chamber to prevent breakage, pull the entire valve free from the bunker.

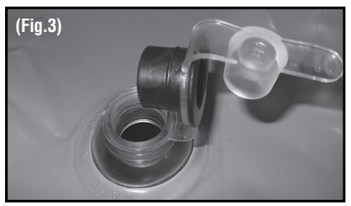


3. The Fill/Release Valve can be inflated in two ways:

Ⓐ Pulling off the outer plug gives access to the Pump Valve (Fig. 2). This valve is designed for use with aftermarket inflation pumps (not included). Use only suitable pumps and/or nozzles as the valve could otherwise be damaged.



Ⓑ Pulling the Pump Valve off allows an open hole for you to inflate the bunker by any other means (Fig. 3). A leaf blower or shop-vac in reverse work well as secondary options to a specific inflation pump. (Adult usage only) Do not use compressed air and do not inflate by mouth. Never place any valve in the mouth.



4. DO NOT OVER INFLATE!
5. Bunkers work best when slightly under-inflated or soft.
6. Once filled as desired, close the Fill/Release Valve quickly to prevent air escaping.
7. Press the entire Fill/Release Valve into the bunker so it no longer protrudes.

NOTE: The heat of the sun can increase the air pressure. If this should happen, let some air out through the valve to reduce the pressure.

DEFLATION

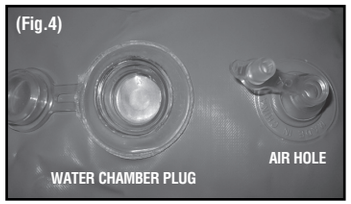
To deflate the bunker, open both the outer plug and the Pump Valve plug (Fig. 3).

WATER STABILIZATION CHAMBER

The JT SplatMaster Nuke Bunker has a water stabilization chamber to prevent the bunker form falling over. A standard garden hose can be used to fill the chamber by following these steps:

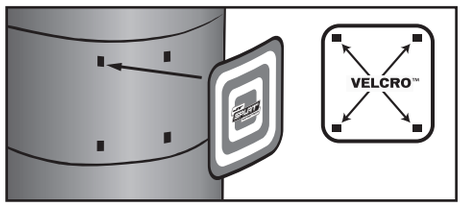
1. Locate the Water Chamber Plug on the bottom of the bunker (Fig. 4).
2. Open the Water Chamber Plug and make sure the Air Hole is closed.
3. Insert a garden hose into the Water Hole.
4. Holding the hose securely into the Water Hole, turn on the faucet and allow water to slowly fill the chamber.
5. The Water Chamber Plug has a valve flap that will open when water flows through the hose.
6. Allows the chamber to fill completely, turn off the water and then close the plug.
7. Place the bunker upright in a suitable location, making sure the space is free from stones or sharp objects.

To empty the chamber, open the Water Chamber Plug and the Air Hole Plug. To increase the water flow, hold the valve flap open.



TARGET INSTALLATION

The Nuke Bunker comes with a target that attaches with Velcro™. Align the Velcro™ patches on the back of the target to those on the side of the bunker and press firmly. The target can be peeled off the bunker for cleaning and storage.



REPAIRING ACCIDENTAL DAMAGE

To repair any accidental puncture, use the included patch kit and follow these steps:

1. Clean the area around the leak with soap and water
2. Let the area dry completely for about 10 minutes
3. Cut a patch from the extra material (included), about twice the size as the hole
4. Remove the paper backing from the patch
5. Apply the patch over the hole, forcing any bubbles out from under the patch
6. Hold firmly in place for 30 seconds
7. Allow the patch to cure for about 1 hour before using bunker

CLEAN UP AND STORAGE

Bunkers can be cleaned with mild soap and water and should be rinsed off and cleaned after every use. Completely empty the water chamber and air chamber prior to storage. Once the air and water is out, leave the valve open and roll the bunker up for storage. If available, use a shop-vac to completely deflate the bunker.

⚠ WARNING!

PAINTBALL GUNS AND PAINTBALL GUN ACCESSORIES ARE NOT TOYS!

- Careless use or misuse may result in serious bodily injury or death!
- Full eye protection specifically designed for JT Splatmaster or paintball must be worn by the user and any person within range; full face protection required for player vs player play and any person within range.
- Must be 9 years of age or older to operate or handle any JT Splatmaster gun and JT Splatmaster gun accessories. Children under the age of 18 require adult or parental supervision.
- Read and understand all cautions, warnings, and operating manuals before using any paintball gun or paintball gun accessory.
- Do not aim paintball gun at eyes or head of people or at animals.
- Paintball guns are to be used with Paintballs only.
- Use common sense and have fun.

IN NO EVENT SHALL SELLER BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY NATURE, OR LOSSES OR EXPENSES RESULTING FROM ANY DEFECTIVE PRODUCT OR THE USE OF ANY PRODUCT.

WARNING: This product contains one or more chemicals that are known to the State of California to cause cancer and birth defects or other reproductive harm. ***Wash hands after handling.***

SHOW US WHAT YOU GOT!

Upload your videos and photos showing us how you play

New games, tricks, action shots, custom gear, etc.

STAY CONNECTED

Monthly prizes and regular new content updates

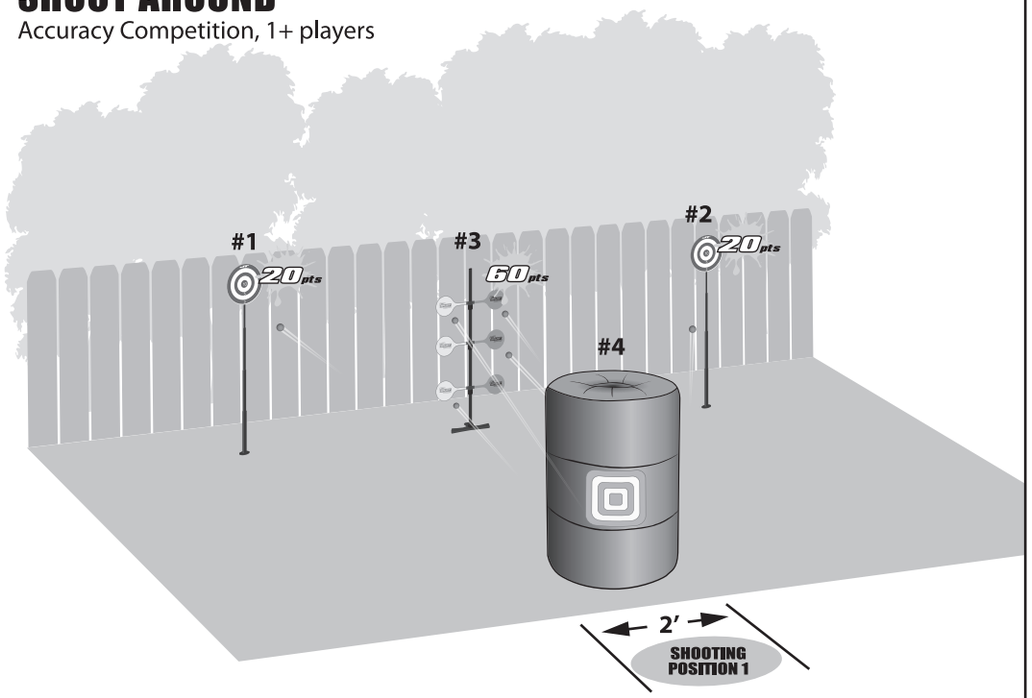
Go to: **www.jtsplatmaster.com** for more details

JT SplatMaster is a brand of KEE Action Sports, LLC. Design rights & all rights reserved. All patterns, drawings, photographs, instructions or manuals remain the intellectual property of the manufacturer. All rights will be strictly enforced.

ASTM International, formerly known as the American Society for Testing and Materials (ASTM), is a globally recognized leader in the development and delivery of international voluntary consensus standards used around the world to improve product quality, enhance safety, facilitate market access and trade, and build consumer confidence. ASTM International, 100 Barr Harbor Drive, PO Box C700, West Conshohocken, PA, 19428-2959 USA, www.astm.org

SHOOT AROUND

Accuracy Competition, 1+ players



COURSE SETUP:

Target #1 -JT SplatMaster Marksman Target
25 feet from shooting position and slightly to left

Target #2 -JT SplatMaster Marksman Target
20 feet from shooting position and slightly to right

Target #3 -JT SplatMaster Target Tree
15 feet from shooting position #1 – all matching colors on one side of the tree

#4 JT SplatMaster Nuke Bunker
5 feet away and directly in front of shooting position

GAME OBJECTIVE:

GAME START: Standing on the 2ft wide Shooting Position, do not step outside the designated shooting box while playing. Try hitting all the targets by shooting around and behind the bunker with only one full magazine of JT SplatMaster Ammo.

GAME STOP: After all targets are hit or you run out of ammo, the game is complete.

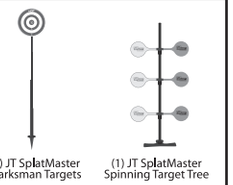
SCORING: The player to hit all the targets with the least amount of shots, wins. If equal number of shots, the player with the most points wins.

POSSIBLE PTS: 100 total points for game targets: target #1 = 20pts, target #2 = 20 pts, target #3 (tree) = 60pts (10pts each).

Bonus: *+5 points each for bullseye hits.*

JT SPLATMASTER OPTIX Always Wear Protective Eyewear

EQUIPMENT NEEDED:



(2) JT SplatMaster Marksman Targets

(1) JT SplatMaster Spinning Target Tree

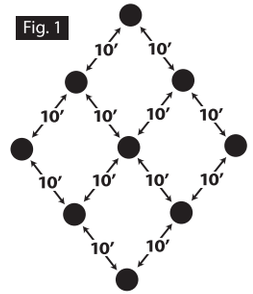
(1) JT SplatMaster Nuke Bunker

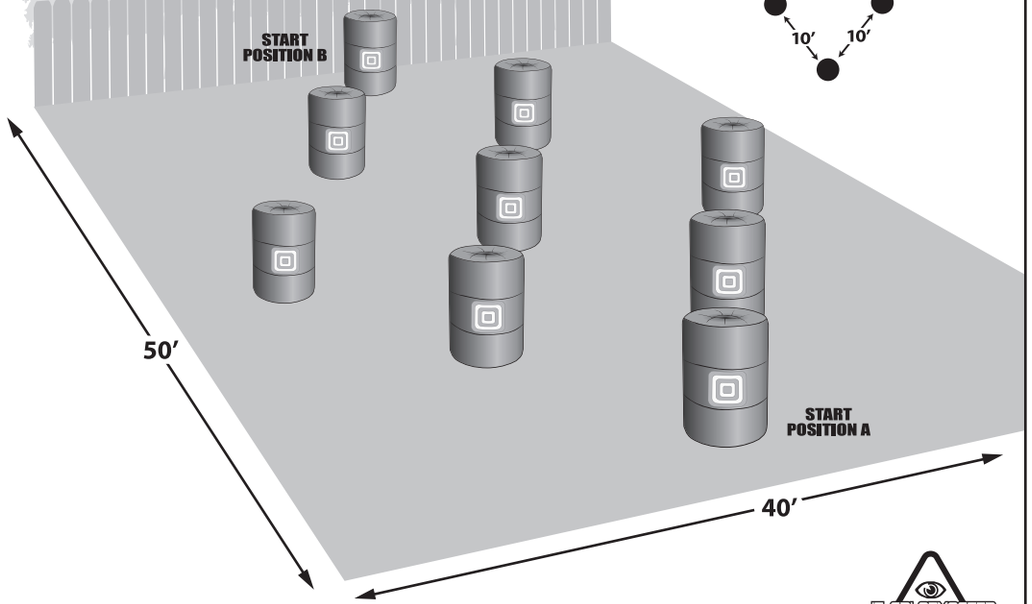
Tape Measure

PLAYER VS. PLAYER

Head to Head Competition, 2+ players

Fig. 1





COURSE SETUP:

Step 1: Place a SplatMaster Nuke Bunker in the center of the field, 25 feet from Start Position A and Start Position B and 20 feet from the field sides.

Step 2: Place 2 more Nuke bunkers away from the first (central) bunker, towards the side line, and split them 10 feet apart to each side.

Step 3: Place a row of 2 more bunkers 10 feet away from the bunkers in Step 2 (10ft from Step 1), towards Start Position A, with them each spaced 10 feet apart.

Step 4: Place one Nuke bunker 20 feet away from the central bunker towards Start Position A, equal distance from the side lines. This creates a triangle with the point at Start Position A.

Step 5: Repeat Step 3 with two more bunkers, closer to Start Position B (10 feet from central bunker).

Step 6: Add the last bunker 10 feet for those in Step 4 and 20 feet from the central bunker. The field will now have a diamond shape. (Fig. 1)

GAME OBJECTIVE:

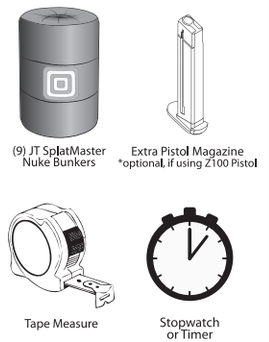
GAME START: Game starts with Player 1 standing on Start Position A and Player 2 standing on Start Position B. Yell out loudly, "READY, SET, GO" and run and take cover behind the bunkers to avoid getting hit, while also trying to eliminate your opponent before they hit you. If a player hit and the ball breaks to leave a splat, you are eliminated from the game. Only splats count, balls that bounce off do not count as a hit.

GAME STOP: After the opposing player(s) on one team are eliminated, the game is complete.

TIPS:
1. Move quickly and do not say in the same position too long.
2. Be sure to stay "small" and hide completely behind the bunker.

JT SPLATMASTER OPTIX Always Wear Protective Eyewear

EQUIPMENT NEEDED:



(9) JT SplatMaster Nuke Bunkers

Extra Pistol Magazine *optional if using Z100 Pistol

Tape Measure

Stopwatch or Timer

A PARTIR DE 9 ANS

ATTENTION: Ceci n'est pas un jouet. Ne peut être utilisé par une personne de moins de 9 ans. Toute utilisation inappropriée peut engendrer de graves blessures. Une protection oculaire intégrale spécialement conçue pour le JT Splatmaster ou le paintball doit être portée par l'usager ainsi que toute personne à portée de tir; une protection faciale est requise pour toute personne à portée de tir en mode « versus ». La supervision d'un adulte (+ de 18 ans) est requise. Ce produit est destiné à un usage externe. Activez toujours la sécurité avant tout utilisation. Lisez attentivement la notice.

Guide de l'utilisateur

JT SPLATMASTER 11723 LIME KILN RD. NEOSHO, MO 64850 WWW.JTSPLATMASTER.COM
JTSPLATMASTER EST UNE MARQUE DE KEE ACTION SPORTS, LLC.

⚠ ATTENTION!

Une protection oculaire spécialement conçue pour le JT Splatmaster ou le paintball doit être portée par le joueur et toutes les personnes à portée de tir. La sécurité n'est pas liée au hasard.

⚠ ATTENTION!

- Lisez le manuel avant tout usage
- Suivre les instructions
- Tenir hors de portée d'objets pointus, chauds ou dangereux
- Cet article n'est pas un jouet de piscine ou un engin de sauvetage
- Ce bunker gonflable récréatif n'est PAS destiné aux terrains de paintball commerciaux
- Tout usage commercial de ce produit annule la garantie constructeur
- A n'utiliser qu'avec les produits JT SplatMaster

NE PAS SURGONFLER!!!

JT SplatMaster 11723 Lime Kiln Rd. Neosho, MO
www.JTSplatMaster.com 64850 800-220-3222

FABRIQUE EN CHINE

GONFLAGE

1. Repérez la Valve de Gonflage/Dégonflage sur la partie inférieure du bunker (Fig. 1).
2. La Valve de Gonflage/Dégonflage est insérée dans la chambre à air afin d'éviter tout endommagement, retirez entièrement la valve du bunker.

3. Le gonflage par la valve peut se faire de deux façons::

Ⓐ Le retrait de l'adaptateur externe donne accès à la Valve pour Pompe (Fig. 2). Cette valve est conçue pour utiliser une pompe (vendue séparément). N'utilisez qu'une pompe et/ou une buse adaptée afin de ne pas endommager la valve.

Ⓑ Le fait de retirer la Valve pour Pompe permet d'accéder à un orifice permettant de gonfler le bunker par d'autres moyens (Fig. 3). Un souffleur à feuilles ou aspirateur d'atelier en mode souffleur sont deux options secondaires parfaitement envisageables. (Pratique réservée aux adultes). Ne pas utiliser d'air comprimé et ne pas gonfler à la bouche. Ne placer aucune valve dans la bouche.

4. NE PAS SURGONFLER!
5. Les bunkers fonctionnent mieux lorsqu'ils sont légèrement sous-gonflés ou mous.
6. Une fois gonflé à souhait, fermez la valve rapidement afin d'éviter que l'air ne s'échappe.
7. Insérez entièrement la valve dans le bunker afin qu'elle ne dépasse plus du tout.

REMARQUE: Le soleil peut augmenter la pression de l'air. Si cela venait à se produire, libérez un peu d'air par la valve afin de réduire la pression.

DEGONFLAGE

Pour dégonfler le bunker, ouvrez à la fois le bouchon et la valve (Fig. 3).

CHAMBRE DE STABILISATION A EAU

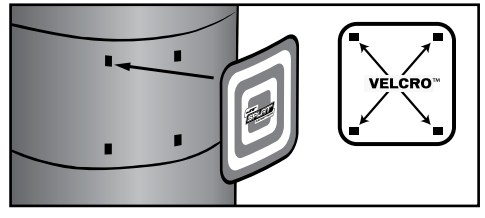
Le bunker JT SplatMaster Nuke est équipé d'une chambre de stabilisation à eau afin d'éviter que le bunker ne se renverse. Un simple tuyau d'arrosage peut être utilisé pour remplir la chambre en suivant les étapes suivantes::

1. Repérez le bouchon de la chambre à eau à la base du bunker (Fig. 4).
2. Ouvrez le bouchon de la chambre à eau.
3. Insérez le tuyau dans l'orifice
4. Tout en maintenant le tuyau fermement dans l'orifice, tournez le robinet et laissez l'eau remplir doucement la chambre.
5. Le bouchon de la chambre à eau est équipé d'un clapet qui s'ouvre quand l'eau commence à couler du tuyau.
6. Laissez la chambre se remplir complètement, coupez l'eau et fermez le bouchon.
7. Placez le bunker debout dans un endroit approprié en vous assurant que le sol n'est pas jonché de pierres ou autres objets pointus..

Pour vider la chambre, ouvrez le bouchon.
Pour augmenter le flux d'eau, maintenez le clapet ouvert.

INSTALLATION DE LA CIBLE

Le bunker Nuke est livré avec une cible qui s'attache à l'aide de Velcro™. Alignez les morceaux de Velcro™ au dos de la cible avec ceux sur le flanc du bunker et pressez fermement. La cible peut être retirée du bunker pour être nettoyée et stockée.



REPARER UN DEGAT ACCIDENTEL

Pour réparer une crevaison accidentelle, utilisez le kit de réparation fourni et suivez les étapes suivantes:

1. Nettoyez la zone autour de la fuite avec de l'eau et du savon
2. Laissez sécher complètement pendant environ 10 minutes
3. Coupez un morceau de rustine (incluse) deux fois plus grand que le trou
4. Retirez le papier derrière la rustine
5. Appliquez la rustine sur le trou en évitant les bulles
6. Maintenez en place pendant 30 secondes
7. Laissez la rustine agir pendant une heure avant d'utiliser le bunker

NETTOYAGE ET STOCKAGE

Les bunkers peuvent être nettoyés avec du savon doux et de l'eau et doivent être rincés et nettoyés après chaque usage. Videz complètement les chambres à air et à eau avant de stocker. Une fois l'eau et l'air vidés, laissez la valve ouverte et roulez le bunker pour le stockage. Si possible, utilisez un aspirateur d'atelier pour dégonfler complètement le bunker.

⚠ ATTENTION!

LES MARQUEURS ET ACCESSOIRES DE PAINTBALL NE SONT PAS DES JOUETS!

- Tout usage inapproprié peut conduire à des blessures corporelles sérieuses, voire mortelles.
- Un masque intégral spécialement conçu pour le paintball ou le JT Splatmaster doit être porté par tous les utilisateurs ou personnes à portée de tir. Une protection faciale doit être portée par tous les joueurs en mode "joueur contre joueur" ainsi que par toute personne à portée de tir.
- L'age minimum requis pour manipuler un marqueur ou tout accessoire JT Splatmaster est 9 ans. Pour les mineurs de moins de 18 ans, la supervision d'un adulte ou d'un parent est necessaire.
- Lisez toutes les précautions, avertissements et le guide de l'utilisateur avant d'utiliser un marqueur ou tout autre accessoire de paintball.
- Ne visez jamais la tête ou les yeux ou encore un animal.
- Les marqueurs ne doivent être utilisés qu'avec des billes de paintball.
- Faites preuve de bon sens et amusez-vous.

EN AUCUN CAS LE VENDEUR NE SAURAIT ETRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, ACCIDENTELS OU CONSECUTIFS DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT OU DE DEFAUTS OU DEPENSES RESULTANT D'UN PRODUIT DEFECTUEUX OU DE L'USAGE D'UN PRODUIT, QUEL QU'IL SOIT.

ATTENTION: Ce produit contient un ou plusieurs produits chimiques connus dans l'état de Californie pour causer des cancers et des anomalies congénitales et des risques atteintes à la reproduction. Lavez-vous les mains après chaque usage.

MONTREZ NOUS CE QUE VOUS AVEZ FAIT!

TÉLÉCHARGEZ LESS VIDÉOS ET LES PHOTOS DE VOS PARTIES.

DE NOUVEAUX JEUX, NOUVELLES ASTUCES, NOUVEAUX TIRS EN ACTION, NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS, ETC...

RESTEZ CONNECTES

DES CADEAUX À GAGNER CHAQUE MOIS ET DES MISES À JOUR RÉGULIÈRES

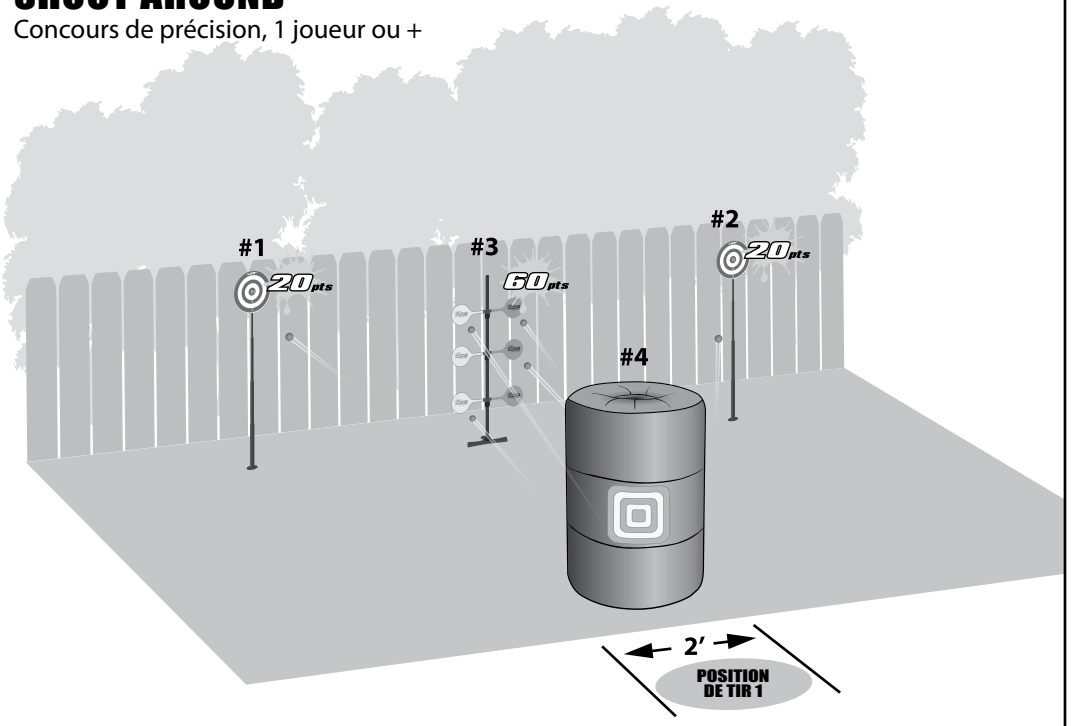
Rendez-vous sur **www.jtsplatmaster.com** pour plus de détails

JT SplatMaster est une marque de KEE Action Sports, LLC. Tous droits de conception et autres droits réservés. tous les modèles, dessins, photographies, instructions et guides demeurent la propriété intellectuelle du fabricant. Tous droits strictement réservés.

ASTM International, autrefois connu sous le nom de American Society for Testing and Materials (ASTM), est reconnu mondialement comme leader dans les domaines du développement et de le mise en place de normes visant à améliorer la qualité, accentuer la sécurité des produits, faciliter l'accès aux marchés et au commerce et établir un climat de confiance avec le consommateur. ASTM International, 100 Barr Harbor Drive, PO Box C700, West Conshohocken, PA, 19428-2959 USA, www.astm.org

SHOOT AROUND

Concours de précision, 1 joueur ou +



PARCOURS:

Cible #1 – JT Splatmaster Marksman Target
7m de la position de tir et légèrement vers la gauche.

Cible #2 – JT Splatmaster Marksman Target
6m de la position de tir et légèrement vers la droite

Cible #3 – JT Splatmaster Target Tree
5m de la position de tir #1 – toutes les couleurs identiques d'un même côté de l'arbre.

#4 JT Splatmaster Nuke Bunker
A 2m est directement en face de position de tir

BUT DU JEU:

DEMARRAGE: Debout sur les deux mètres correspondant à la position de départ, ne quittez jamais cette zone de tir durant la partie. Essayez d'atteindre toutes les cibles en tirant derrière ou sur les côtés du bunker avec un seul chargeur de munitions JT SplatMaster.

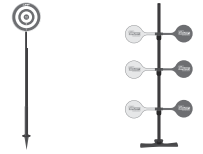
FIN DE LA PARTIE: Une fois toutes les cibles atteintes, ou lorsque vous n'avez plus de munitions, la partie est terminée.

SCORE: Le joueur ayant touché toutes les cibles avec le moins de munitions est déclaré vainqueur. En cas d'un nombre de tirs identique, le joueur avec le plus de points gagne.

POINTS POSSIBLES: Total de 100 points: cible #1 = 20 pts, cible #2 =20 pts (10 pts chacune), cible #3 (arbre) = 60 pts (10 pts chacune),
Bonus: *+5 pour chaque « bullseye »*

JT SPLATMASTER OPTIX ALWAYS WEAR PROTECTIVE EYE WEAR!

EQUIPEMENT NECESSAIRE:


(2) JT SplatMaster Marksman Target

(1) JT SplatMaster Spinning Target Tree

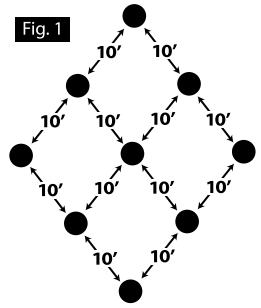
(1) JT SplatMaster Nuke Bunker

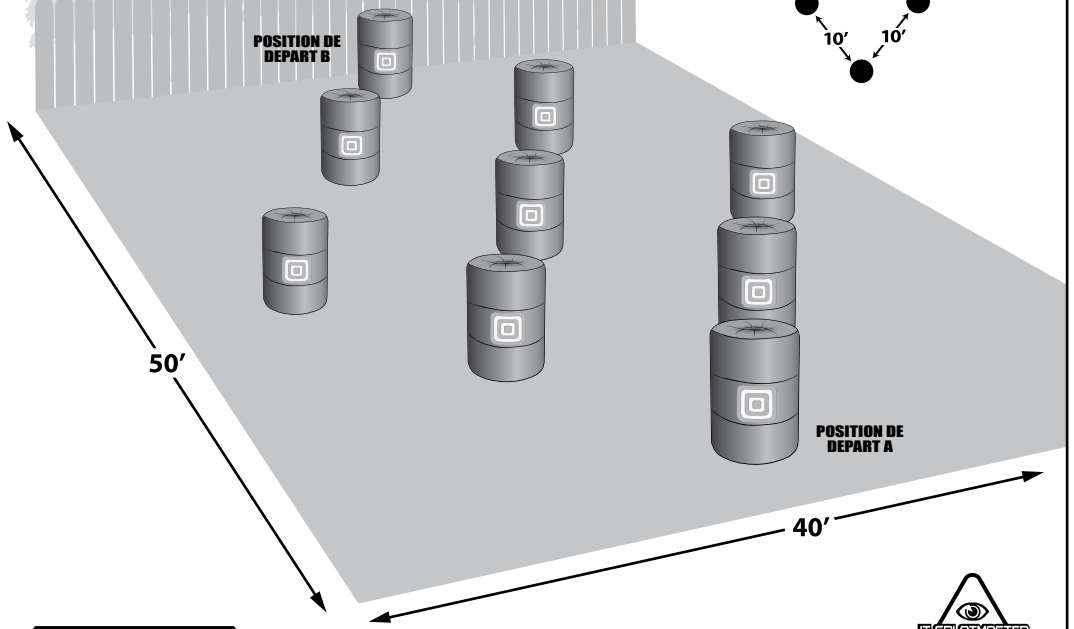
Ruban à mesurer

UN CONTRE UN

Concours en un contre un, 2 joueurs ou +

Fig. 1





PARCOURS:

Etape 1: Placez le Splatmaster Nuke Bunker au centre du terrain, à 5m des positions de départ A et B et à 6m des côtés du terrain.

Etape 2: Placez, au minimum, 2 Nuke Bunkers à distance du premier bunker (au centre), sur les côtés, et disposez les à 3m les uns des autres.

Etape 3: Placez une rangée de 2 bunkers supplémentaire, à 3m de ceux disposés dans l'étape 2 (disposés à 3m de ceux de l'étape 1), en vous dirigeant vers la position de départ A et en les espaçant de 3m.

Etape 4: Placez un Nuke Bunker à 6m du bunker central en vous dirigeant vers la Position de Départ A, à équidistance des côtés du terrain. Vous obtenez un triangle dont la pointe est sur la Position de Départ A

Etape 5: Répétez l'étape 3 avec deux bunkers supplémentaires plus proche de la position de départ B (3m du bunker central).

Etape 6: Ajoutez le dernier bunker à 3m de ceux de l'étape 4 et à 6m du bunker central. Le terrain a maintenant une forme de losange. (Fig. 1)

BUT DU JEU:

DEMARRAGE: La partie démarre avec le Joueur 1 debout sur la Position de Départ A et le Joueur 2 debout sur la Position de Départ B. Criez bien fort : « PRET, PARTEZ, FEU » et courez vous mettre à l'abri derrière un bunker afin d'éviter d'être touché, tout en essayant d'éliminer votre adversaire avant qu'il ne vous touche. Si un joueur vous touche et que sa bille éclate en vous laissant une marque de peinture, vous êtes éliminé du jeu. Seules les marques de peinture comptent, si la bille ne fait que rebondir, vous êtes toujours en jeu.

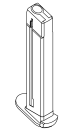
FIN DE LA PARTIE: Une fois que l'ensemble de vos adversaires sont éliminés, la partie est terminée.

ASTUCES:
1. Déplacez-vous rapidement et ne restez pas trop longtemps au même endroit.
2. Faites-vous le plus "petit" possible et cachez-vous complètement derrière le bunker.

JT SPLATMASTER OPTIX ALWAYS WEAR PROTECTIVE EYE WEAR!

EQUIPEMENT NECESSAIRE:

(9) JT SplatMaster Nuke Bunker


Un chargeur supplémentaire *optionnel si vous utilisez un Z100 Pistol

Ruban à mesurer

Chronomètre ou minuteur

ALTER 9+

WARNUNG: Dies ist kein Spielzeug. Nicht von Personen unter 9 Jahre zu verwenden. Vollständiger Augenschutz speziell für JT Splatmaster oder Paintball muss vom Benutzer und jeder Person in Reichweite getragen werden, kompletter Gesichtsschutz wird benötigt für Spieler-gegen-Spieler Spiele und jeder Person in Reichweite. Die Aufsicht durch einen Erwachsenen (über 18 Jahre) ist notwendig. Dieses Produkt ist nur für die Verwendung im Freien. Setzen Sie die Sicherung immer auf „Sicherung ein", wenn es nicht in Benutzung ist. Lesen Sie vor der Benutzung alle Anweisen.

Benutzerhandbuch

JT SPLATMASTER 11723 LIME KILN RD. NEOSHO, MO 64850 WWW.JTSPLATMASTER.COM
JT SPLATMASTER IST EINE MARKE VON KEE ACTION SPORTS, LLC.

⚠ WARNUNG!

Ein Augenschutz, der speziell für JT Splashmaster oder Paintball entworfen wurde, muss von dem Benutzer und Personen, die sich in Reichweite befinden, getragen werden. Sicherheit ist kein Zufall.

⚠ WARNUNG!

- Lesen Sie die Betriebsanleitung vor der Verwendung
- Verwenden Sie es nur entsprechen der Vorschriften
- Halten Sie es entfernt von scharfen, heißen oder gefährliche. Objekten
- Dieser Gegenstand ist NICHT als Pool-Spielzeug oder als Leben rettendes Gerät zu verwenden
- Dieser aufblasbare Freizeit- Bunker ist nicht für die Verwendung auf kommerziellen Paintball Feldern
- Durch jegliche kommerzielle Nutzung dieses Produkt erlöschen alle Hersteller-Gewährleistungen
- Nur für die Verwendung mit JT SplatMaster Produkten

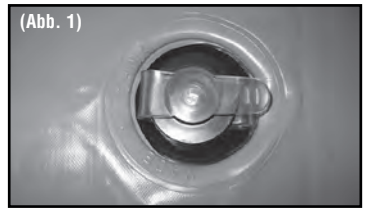
NICHT ÜBERFÜLLEN!

JT SplatMaster 11723 Lime Kiln Rd. Neosho, MO
www.JTSplatMaster.com 64850 800-220-3222

MADE IN CHINA

AUFBLASEN

1. Suchen Sie das Einlass/Ablassventil auf der unteren Seite des Bunker (Abb. 1).
2. Das Einlass/Ablass-Ventil ist in die Luftkammer gedrückt, um eine Beschädigung zu verhindern; ziehen Sie das gesamte Ventil aus dem Bunker.



3. Das Einlass/Ablass-Ventil kann auf zwei Arten aufgeblasen werden:

Ⓐ Das Abziehen des äußeren Stopfen bietet den Zugriff auf das Pumpenventil (Abb. 2). Dieses Ventil ist für die Verwendung mit Aftermarket Aufblaspumpen (nicht enthalten) entwickelt. Verwenden Sie nur geeignete Pumpen und/oder Düsen, da das Ventil ansonsten beschädigt werden könnte.

Ⓑ Das Abziehen des Pumpenventils ermöglicht eine Öffnung, um den Bunker mit anderen Methoden aufzublasen (Abb. 3). Ein Laubbläser oder ein Shop-Vac im umgekehrter Laufrichtung funktionieren ebenfalls gut als zweite Optionen zu einer speziellen Aufblaspumpe. (Benutzung nur für Erwachsene) Verwenden Sie keine Druckluft und blasen nicht mit dem Mund auf. Platzieren Sie niemals ein Ventil in den Mund.

4. NICHT ÜBERFÜLLEN!
5. Bunker funktionieren am Besten, wenn sie etwas zu wenig aufgeblasen oder weich sind.
6. Nachdem er wie gewünscht gefüllt ist, schließen Sie das Das Einlass/Ablass-Ventil schnell, das Ausweichen von Luft zu verhindern.
7. Drücken Sie das gesamte Einlass-/Ablassventil in den Bunker, sodass es nicht mehr hervorsteht.

HINWEIS: Die Hitze der Sonne kann den Luftdruck erhöhen. Wenn dies passieren sollte, lassen Sie etwas Luft durch das Ventil entweichen, um den Druck zu reduzieren.

LUFTABLASSEN

Um die Luft aus dem Bunker zu lassen, öffnen Sie sowohl den äußeren Stopfen und den Pumpen Ventilstopfen (Abb.3).

ASSERSTABILISIERUNGSKAMMER

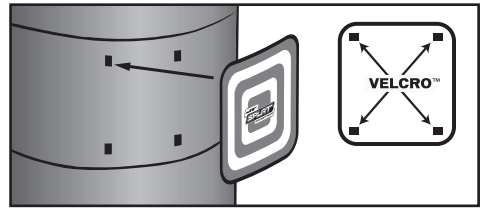
Der JT SplatMaster Nuke Bunker hat eine Wasserstabiliesierungkammer, um das Umfallen des Bunkers zu verhindern. Ein Standard Gartenschlauch kann verwendet werden, um die Kammer aufzufüllen, wenn Sie diesen Schritten folgen:

1. Suchen Sie den Wasserkammer-Stöpsel an der Unterseite des Bunkers (Abb. 4).
2. Öffnen Sie den Wasserkammer-Stöpsel.
3. Legen Sie einen Garten Schlauch in das Wasser Einfüll-Loch.
4. Halten Sie den Schlauch fest in die Wasser-Einfüll-Öffnung, öffnen Sie den Wasserhahn und erlauben dem Wasser die Kammer langsam zu füllen-
5. Der Wasserkammer-Stöpsel hat eine Ventilklappe die sich öffnet wird, wenn Wasser durch den Schlauch fließt.
6. Erlauben Sie eine komplette Füllung der Kammer, stellen Sie das Wasser ab und schließen Sie den Stöpsel.
7. Stellen Sie den Bunker aufrecht an eine geeigneten Standort und achten Sie darauf, dass die Stelle frei von Steinen oder scharfen Gegenständen ist.

Zur Entellerung der Kammer, öffnen Sie den Wasserkammerstöpsel. Um den Wasserdurchfluss zu erhöhen, halten Sie die Ventilklappe offen.

ZIELINSTALLATION

Der Nuke Bunker kommt mit einem Ziel, das mit Velcro™ Klettband befestigt wird. Richten Sie das Velcro™ Klettband auf der Rückseite des Ziels mit denen an der Seite des Bunkers aus und drücken beide fest zusammen. Das Ziel kann für die Reinignung und Lagerung vom Bunker abgezogen werden.



REPARATUR VERSEHENTLICHER BESCHÄDIGUNG

Zur Reparatur von versehentlichen Einstichen verwenden Sie das beiliegende Reparatur-Kit und befolgen Sie diese Schritte:

1. Reinigen Sie den Bereich um das Leck mit Seife und Wasser
2. Lassen Sie den Bereich für ca. 10 Minuten komplett trocknen
3. Schneiden Sie einen Flicken aus dem zusätzlichen Material (im Lieferumfang enthalten), von ungefähr zweifacher Größe wie das Loch
4. Entfernen Sie das Schutzpapier vom Flicken
5. Legen Sie den Flicken über das Loch und verdrängen alle Luftblasen unter dem Flicken
6. Halten Sie den Flicken für 30 Sekunden an Ort und Stelle
7. Lassen Sie den Flicken für ca. 1 Stunde aushärten, bevor Sie den Bunker benutzen

REINIGUNG UND AUFBEWAHRUNG

Bunker können mit einer milden Seife und Wasser gereinigt werden und sollten nach jedem Gebrauch abgewaschen und gereinigt werden. Entleeren Sie vor der Lagerung die Wasserkammer und Luftkammer. Sobald die Luft und das Wasser entfernt sind, lassen Sie das Ventil offen und rollen den Bunker zur Lagerung auf. Verwenden Sie, falls verfügbar, einen Shop-Vac, um die Luft vollständig aus dem Bunker zu saugen.

⚠ WARNUNG!

PAINTBALL GUNS UND PAINTBALL GUN ZUBEHÖR SIND KEIN SPIELZEUG!

- Unvorsichtige Benutzung oder Missbrauch kann zu schweren oder tödlichen Verletzungen führen!
- Voller Augenschutz speziell für JT SplatMaster oder Paintball entworfen, muss vom Anwender und jeder Person innerhalb der Reichweite getragen werden; Gesichtsschutz ist erforderlich für Spieler-gegen-Spieler Spiele und alle Personen in Reichweite.
- Mindestalter 9 Jahre oder älter, um mit der JT Splatmaster Gun und JT Splatmaster Gun Zubehör umzugehen und zu bedienen. Kinder unter 18 Jahren benötigen die Aufsicht durch Erwachsene oder Eltern.
- Lesen und verstehen Sie alle Vorsichtsmaßnahmen, Warnhinweise und Bedienungsanleitungen vor der Verwendung einer Paintball Gun oder Paintball Gun Zubehör.
- Zielen Sie mit der Paintball Gun nicht auf Augen oder auf den Kopf von Personen oder auf Tiere.
- Paintball Guns sind nur für den Einsatz mit Paintballs zu verwenden.
- Benutzen Sie Ihren gesunden Menschenverstand und haben Sie Spaß.

IN KEINEM FALL HAFTET DER VERKÄUFER FÜR DIREKTE,ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN JEGLICHER ART ODER VERLUSTE ODER AUFWENDUNGENAUFGRUND EINES DEFEKTEN PRODUKT ODER DER VERWENDUNG EINES PRODUKTS

WARNUNG: Dieses Produkt enthält eine oder mehrere Chemikalien, die dem Staat Kalifornien bekannt sind dafür, dass sie Krebs und Geburtsfehler oder andere reproduktive Schäden verursachen. ***Waschen Sie sich nach der Verwendung die Hände.***

ZEIGEN SIE UNS WAS SIE HABEN

Laden Sie Ihre Videos und Bilder hoch und zeigen Sie uns wie Sie spielen

Neue Spiele, Tricks, Action-Aufnahmen und vieles mehr.

IN VERBINDUNG BLEIBEN

Monatliche Preise und regelmäßige neue Inhaltsaktualisierungen.

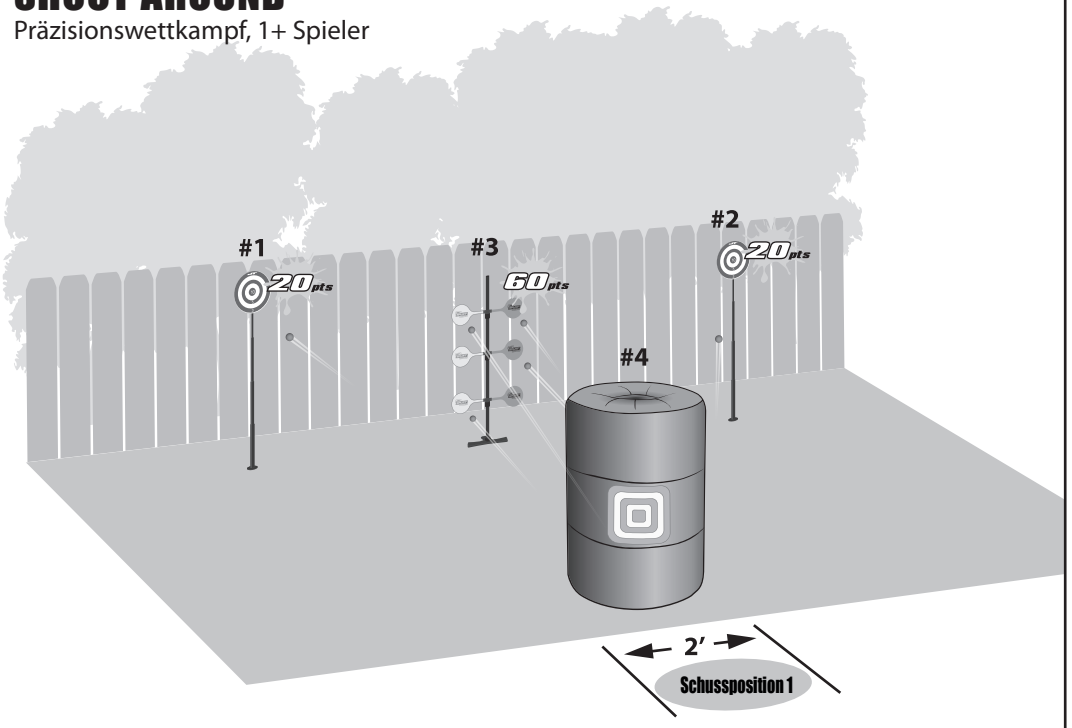
Besuchen Sie **www.jtsplatmaster.com** für weitere Details

JT SplatMaster ist eine Marke von KEE Action Sport, LLC. Designrechte & alle Rechte vorbehalten. Alle Muster, Zeichnungen, Fotografien, Anweisungen oder Handbücher bleiben geistiges Eigentum des Herstellers. Alle Rechte werden strikt durchgesetzt.

ASTM International, früher bekannt als die American Society for Testing and Materials (ASTM), ist ein weltweit anerkannter Marktführer in der Entwicklung und Lieferung des internationalen freiwilligen Konsens-Standards, der in der ganzen Welt verwendet wird, um die Produktqualität zu verbessern, die Sicherheit zu erhöhen, den Marktzugang und den Handel zu erleichtern und das Vertrauen der Verbraucher zu stärken. ASTM International, 100 Barr Harbor Drive, PO Box C700, West Conshohocken, PA, USA 19428-2959, www.astm.org

SHOOT AROUND

Präzisionswettkampf, 1+ Spieler



AUFBAU DES PARCOURS:

Ziel Nr. 1 – JT Splatmaster Marksman Ziel
25 Schritte von der Schussposition und etwas nach links versetzt.

Ziel Nr. 2 – JT Splatmaster Marksman Ziel
20 Schritte von der Schussposition und leicht nach rechts versetzt.

Ziel Nr. 3 – JT Splatmaster Zielbaum
15 Schritte von Schussposition Nr. 1 – alle passenden Farben auf einer Seite des Baums.

Nr.4 JT Splatmaster Nuke Bunker
5 Schritte entfernt und direkt vor der Schussposition

ZIEL DES SPIELS:

ZIEL DES SPIELS: Sie stehen in der 2 Schritt breiten Schussposition und treten während des Spiels nicht aus der vorgeschriebenen Schussfläche. Mit nur einem vollen Magazin mit JT SplatMaster Munition, versuchen Sie alle Ziele zu treffen, indem Sie um und hinter dem Bunker herum schießen.

SPIELENDE: Das Spiel ist beendet wenn alle Ziele getroffen sind oder Sie keine Munition mehr haben.

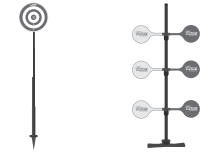
PUNKTEVERGABE: Der Spieler, der alle Ziele mit der wenigsten Munition trifft, ist der Gewinner. Bei gleicher Anzahl von Schüssen gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

MÖGLICHE PUNKTE : 100 Gesamtpunkte für Spielziele : Ziel Nr. 1 = 20 Pkt., Ziel Nr. 2 = 20 Pkte., Ziel Nr. 3 (Baum) = 60 Pkte. (jeweils 10 Pkte.)

Bonus: *+5 Punkte für jeden Treffer ins Schwarze*

JT SPLATMASTER OPTIX
JT SPLATMASTER IST EINE MARKE VON KEE ACTION SPORTS, LLC.

BENÖTIGTE AUSRÜSTUNG:


(2) JT SplatMaster Marksman Ziel

(1) JT SplatMaster Drehender Zielbaum

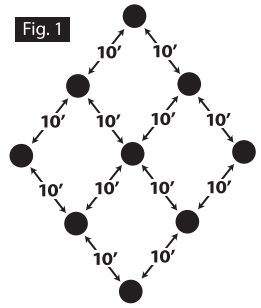
(1) JT SplatMaster Nuke Bunker

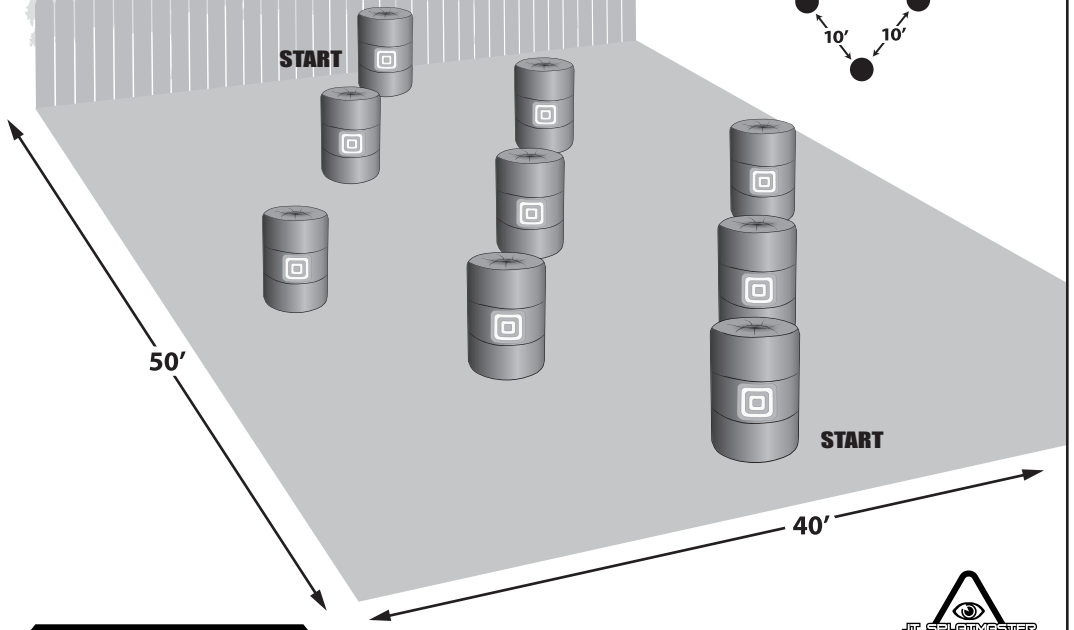
Maßband

SPIELER GEGEN SPIELER

Kopf an Kopf Wettkampf, 2+ Spieler

Fig. 1





AUFBAU DES PARCOURS:

Schritt 1: Platzieren Sie einen Splatmaster Nuke Bunker in der Mitte des Spielfeldes, 25 Schritte von Startposition A und Startposition B und 20 Schritte von den Seiten des Spielfeldes.

Schritt 2: Platzieren Sie zwei weitere Nuke Bunker etwas entfernt von dem ersten (zentralen) Bunker, zur linken Seitenbegrenzung und stellen Sie diese 10 Schritte von jeder Seite entfernt auf.

Schritt 3: Platzieren Sie eine Reihe von weiteren Bunkern 10 Schritte entfernt von den Bunkern aus Schritt 2 (10 Schritte von Schritt 1 entfernt), zur Startposition A hin versetzt, mit jeweils 10 Schritten Abstand zueinander.

Schritt 4: Platzieren Sie einen Nuke Bunker 20 Schritte entfernt von Bunker in der Mitte und in Richtung Startposition A, in gleicher Entfernung zu jeder Seitenlinie. Dies erstellt ein Dreieck mit der Spitze auf Startposition A.

Schritt 5: Wiederholen Sie Schritt 3 mit zwei weiteren Bunkern, dicht an Startposition B (10 Schritte von dem Bunker in der Mitte entfernt).

Schritt 6: Fügen Sie einen letzten Bunker 10 Schritt entfernt von den Bunkern aus Schritt 4 und 20 Schritte von dem Bunker in der Mitte. Das Feld ist nun Rautenförmig. (Fig. 1)

ZIEL DES SPIELS:

SPIELBEGINN: Das Spiel beginnt mit Spieler 1 auf Startposition A und Spieler 2 auf Startposition B. Rufen Sie laut „Auf die Plätze, fertig, los" und laufen los um hinter dem Bunkern Schutz zu suchen und nicht getroffen zu werden, während Sie versuchen Ihren Gegner auszuschalten bevor Sie von ihnen getroffen werden. Wenn ein Spieler trifft und der Ball eine Farbmarkierung hinterlässt, sind Sie vom Spiel eliminiert. Es zählen nur Farbmarkierungen, wenn der Ball abprallt zählt dies nicht als Treffer.

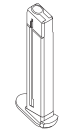
SPIELENDE: Nachdem der/die gegnerische(n) Spieler eines Teams eliminiert wurden, ist das Spiel beendet.

TIPPS:
1. Bewegen Sie sich schnell und halten Sie sich nicht zu lange an der gleichen Position auf.
2. Versuchen Sie sich so « klein » wie möglich zu machen und verstecken sich komplett hinter dem Bunker.

JT SPLATMASTER OPTIX
JT SPLATMASTER IST EINE MARKE VON KEE ACTION SPORTS, LLC.

BENÖTIGTE AUSRÜSTUNG:

(9) JT SplatMaster Nuke Bunker


Zusätzliches Pistolenmagazin *optional, wenn Sie die Z100 Pistole verwenden

Maßband

Stoppuhr oder Zeitmesser

NUKE BUNKER

Manual Del Usuario

EDADES: de 9 años en adelante

ADVERTENCIA: Esto no es un juguete. Prohibido el uso por personas menores de 9 años. El uso inadecuado puede provocar lesiones graves. El usuario y las personas dentro del radio deben usar protección total para los ojos especialmente diseñada para JT Splatmaster o paintball; y los jugadores que se enfrentan al igual que las personas dentro del radio deben usar protección total para la cara. Se solicita la supervisión de un adulto (más de 18 años). El producto es para uso al aire libre. La pistola siempre debe estar "con seguro" cuando no esté en uso. Lea todas las instrucciones antes de usar el producto.

JT SPLATMASTER 11723 LIME KILN RD. NEOSHO, MO 64850 WWW.JTSPLATMASTER.COM
JT SPLATMASTER ES UNA MARCA DE KEE ACTION SPORTS, LLC.

⚠ ADVERTENCIA

El usuario y las personas dentro del radio deben usar protección para los ojos diseñada específicamente para JT Splatmaster o paintball. La seguridad no se obtiene por casualidad.

⚠ ADVERTENCIA

- Lea el manual del operador antes de usarlo.
- Solo use el producto tal como se indica.
- Manténgalo alejado de objetos filosos, calientes o peligrosos.
- Este producto NO se puede usar como juguete para la piscina o dispositivo de salvataje.
- Este búnker inflable recreativo NO se puede usar en campos de paintball comerciales.
- Todo uso comercial de este producto invalidará las garantías del fabricante.
- Solo para ser usado con los productos de JT SplatMaster.

¡NO LO INFLE DEMASIADO!

JT SplatMaster 11723 Lime Kiln Rd. Neosho, MO
www.JTSplatMaster.com 64850 800-220-3222

FABRICADO EN CHINA

INFLADO

1. Ubique la válvula de llenado/liberación en la parte inferior del búnker (Fig. 1).
2. La válvula de llenado/liberación está presionada contra la cámara de aire para evitar roturas, extraiga toda la válvula del búnker.

3. La válvula de llenado/liberación se puede inflar de dos maneras:

Ⓐ Al sacar el tapón externo, podrá acceder a la válvula de la bomba. (Fig. 2). Esta válvula está diseñada para ser usada con infladores que no vienen de fábrica (no incluidos). Solo use bombas o boquillas adecuadas ya que de lo contrario se podría dañar la válvula.

Ⓑ Al sacar la válvula de la bomba, se abre un orificio para que usted infle el búnker por cualquier otro medio (Fig. 3). Un soplador de hojas o una aspiradora industrial en reversa funcionan bien como opciones secundarias a un inflador específico. (Solo para ser usado por adultos). No use aire comprimido ni lo infle con la boca. Nunca coloque la válvula en la boca.

4. ¡NO LO INFLE DEMASIADO!
5. Los búnker funcionan mejor cuando no están inflados del todo o están blandos.
6. Una vez que lo haya llenado a su gusto, cierre rápidamente la válvula de llenado/liberación para evitar que salga el aire.
7. Presione toda la válvula de llenado/liberación dentro del búnker para que deje de sobresalir.

NOTA: El calor del sol puede aumentar la presión del aire. Si esto sucede, saque un poco de aire por medio de la válvula para reducir la presión.

DESINFLADO

Para desinflar el búnker, quite el tapón exterior y el tapón de la válvula de la bomba (Fig. 3).

CÁMARA DE ESTABILIZACIÓN DE AGUA

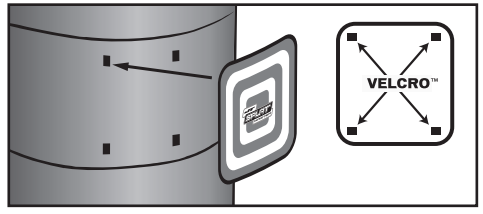
El búnker nuclear de JT SplatMaster posee una cámara de estabilización de agua para evitar que el búnker se caiga. Se puede usar una manguera de jardín estándar para llenar la cámara al seguir estos pasos:

1. Ubique el tapón de la cámara de agua en la parte inferior del búnker (Fig. 4).
2. Abra el tapón de la cámara de agua y asegúrese de que el orificio del aire esté cerrado.
3. Inserte una manguera de jardín en el orificio del agua.
4. Mantenga la manguera con firmeza en el agujero del agua, abra el grifo y permita que el agua llene lentamente la cámara.
5. El tapón de la cámara de agua tiene una charnela que se abrirá cuando el agua corra por la manguera.
6. Deje que la cámara se llene por completo, cierre el agua y luego el tapón.
7. Coloque el búnker erguido en una ubicación adecuada y asegúrese de que el espacio no tenga piedras u objetos filosos.

Para vaciar la cámara, abra el tapón de la cámara de agua y el tapón del agujero del aire. Para aumentar el flujo de agua, mantenga abierta la charnela

INSTALACIÓN DEL OBJETIVO

El búnker nuclear incluye un objetivo que se coloca con Velcro™. Alinee los parches de Velcro™ en la parte posterior del objetivo a aquellos en el costado del búnker y presione firmemente. El objetivo se puede despegar del búnker para que pueda limpiarlo y almacenarlo.



REPARACIÓN DE DAÑOS ACCIDENTALES

Para reparar cualquier pinchazo accidental, use el kit de parches incluido y siga estos pasos:

1. Limpie el área alrededor de la pérdida con agua y jabón.
2. Deje que el área se seque completamente durante 10 minutos aproximadamente.
3. Corte un parche del material adicional (incluido), aproximadamente el doble del tamaño del orificio.
4. Retire el papel sobrante del parche.
5. Aplique el parche sobre el orificio y presione hasta que burbujas salgan de abajo del parche.
6. Hold firmly in place for 30 seconds
7. Allow the patch to cure for about 1 hour before using bunker

LIMPIEZA Y ALMACENAMIENTO

Los búnkeres se pueden limpiar con agua y un jabón suave y se los debería enjuagar y limpiar después de cada uso. Vacíe por completo la cámara de agua y la cámara de aire antes de almacenar el búnker. Una vez que no quede aire ni agua, deje abierta la válvula y enrolle el búnker para almacenarlo. Si posee una aspiradora industrial, úsela para desinflar por completo el búnker.

⚠ ADVERTENCIA

LAS PISTOLAS DE PAINTBALL Y SUS ACCESORIOS NO SON JUGUETES.

- El uso negligente o incorrecto del dispositivo puede provocar lesiones graves o mortales.
- El usuario y las personas dentro del radio deben usar protección total para los ojos especialmente diseñada para JT Splatmaster o paintball; y los jugadores que se enfrentan al igual que las personas dentro del radio deben usar protección total para la cara.
- El usuario debe tener 9 años o más para operar o manejar cualquier pistola JT Splatmaster y accesorios de esta pistola. Los menores de 18 años deben ser supervisados por un adulto.
- Lea y comprenda todas las medidas de precaución, advertencias y manuales de operación antes de usar la pistola de paintball o el accesorio de dicha pistola.
- No apunte la pistola de paintball a los ojos ni a la cabeza de personas o animales.
- Las pistolas de paintball se utilizan solamente con bolas de pintura.
- Tenga sentido común y diviértase.

EN NINGÚN CASO, EL VENDEDOR SERÁ RESPONSABLE POR DAÑOS DIRECTOS, INCIDENTALES O DERIVADOS DE NINGUNA NATURALEZA NI POR PÉRDIDAS O GASTOS INCURRIDOS POR UN PRODUCTO DEFECTUOSO O POR EL USO DE ALGÚN PRODUCTO.

ADVERTENCIA: Este producto contiene uno o dos componentes químicos que según el estado de California provocan cáncer y defectos congénitos u otros daños en el sistema reproductivo. Lávese las manos después de manipular el dispositivo.

¡MUÉSTRENOS LO QUE LOGRÓ!

Suba videos y fotos que muestren cómo juega.
Nuevos juegos, trucos, fotografías jugando, equipo personalizado, etc.

MANTÉNGASE CONECTADO

Actualizaciones de precios mensuales y actualizaciones regulares de nuevo contenido.

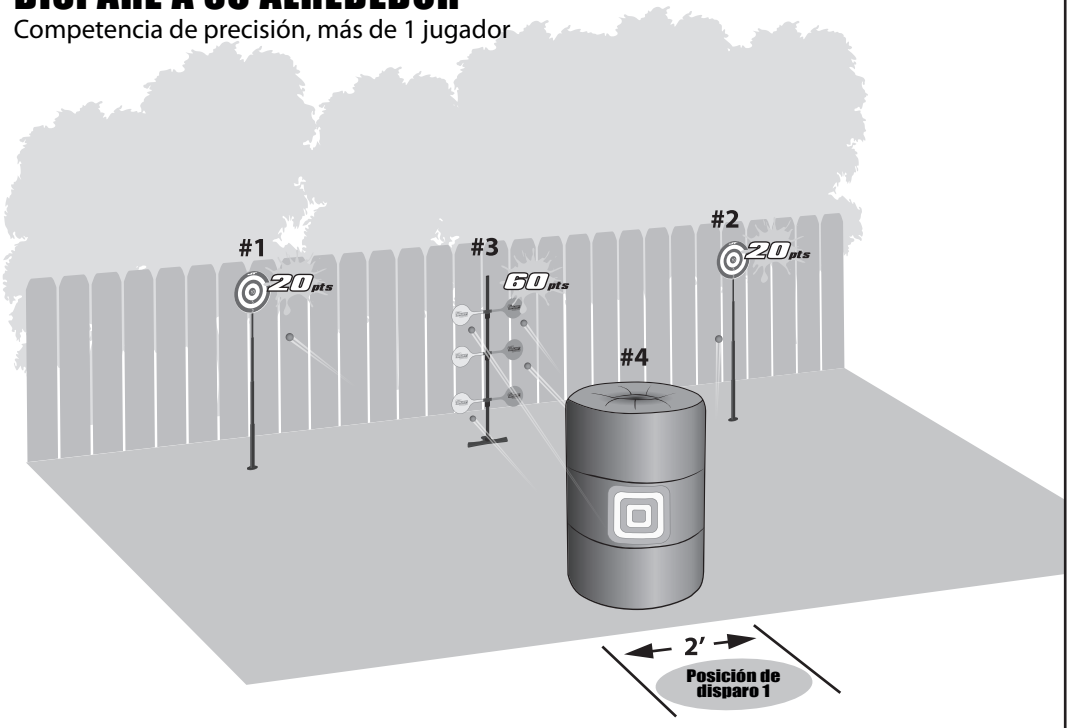
Visite: **www.jtsplatmaster.com** para obtener más información.

JT SplatMaster es una marca de KEE Action Sports, LLC. Los derechos del diseño y todos los derechos reservados. Todos los modelos, planos, fotografías, instrucciones o manuales son propiedad intelectual del fabricante. Todos los derechos se harán respetar estrictamente.

ASTM International, anteriormente conocida como American Society for Testing and Materials (ASTM, Sociedad de Pruebas y Materiales de los Estados Unidos), es un líder reconocido a nivel mundial en el desarrollo y lanzamiento de normas de consenso voluntario internacional utilizadas en todo el mundo para mejorar la calidad del producto, optimizar la seguridad, facilitar el acceso y la comercialización en el mercado y generar confianza en el consumidor. ASTM International, 100 Barr Harbor Drive, PO Box C700, West Conshohocken, PA, 19428-2959 USA, www.astm.org

DISPARE A SU ALREDEDOR

Competencia de precisión, más de 1 jugador



ORGANIZACIÓN DEL RECORRIDO:

Objetivo n.º 1: Objetivo de puntería de JT SplatMaster
25 pies desde la posición de disparo y ligeramente hacia la izquierda

Objetivo n.º 2: Objetivo de puntería de JT SplatMaster
20 pies desde la posición de disparo y ligeramente hacia la derecha

Objetivo n.º 3: Árbol objetivo de JT SplatMaster
15 pies desde la posición de disparo n.º 1; todos los colores que coinciden en un solo lado del árbol

N.º 4 Búnker nuclear de JT SplatMaster
5 pies de distancia y directamente enfrente de la posición de disparo

OBJETIVO DEL JUEGO:

INICIO DEL JUEGO: Parado sobre la posición de disparo de 2 pies de ancho, no pise afuera del pabellón de disparo mientras juega. Intente dar en todos los objetivos al disparar a su alrededor y detrás del búnker con solamente un cargador completo de municiones JT SplatMaster.

DETENCIÓN DEL JUEGO: Una vez que haya acertado a todos los objetivos o se haya quedado sin municiones, el juego finaliza.

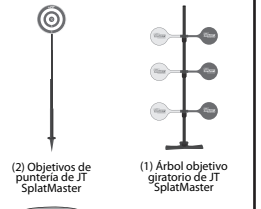
PUNTAJE: Gana el jugador que acierta a todos los objetivos con la menor cantidad de disparos posibles. Si hay la misma cantidad de disparos, gana el jugador con la mayor cantidad de puntos.

PUNTOS POSIBLES: 100 puntos totales para los objetivos del juego: objetivo n.º 1 = 20 puntos, objetivo n.º 2 = 20 puntos, objetivo n.º 3 (árbol) = 60 puntos (10 puntos cada uno).

Puntos adicionales: *5 puntos más por cada acierto en el blanco.*

JT SPLATMASTER OPTIX
Siempre Use Gafas Protectoras

EQUIPO NECESARIO:



(2) Objetivos de puntería de JT SplatMaster

(1) Árbol objetivo giratorio de JT SplatMaster

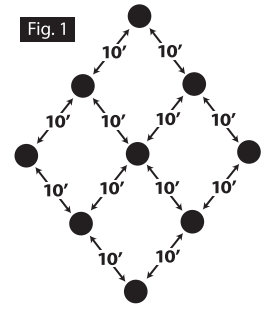
(1) JT Splaa(1) Búnker nuclear de JT SplatMasteraster Nuke Bunker

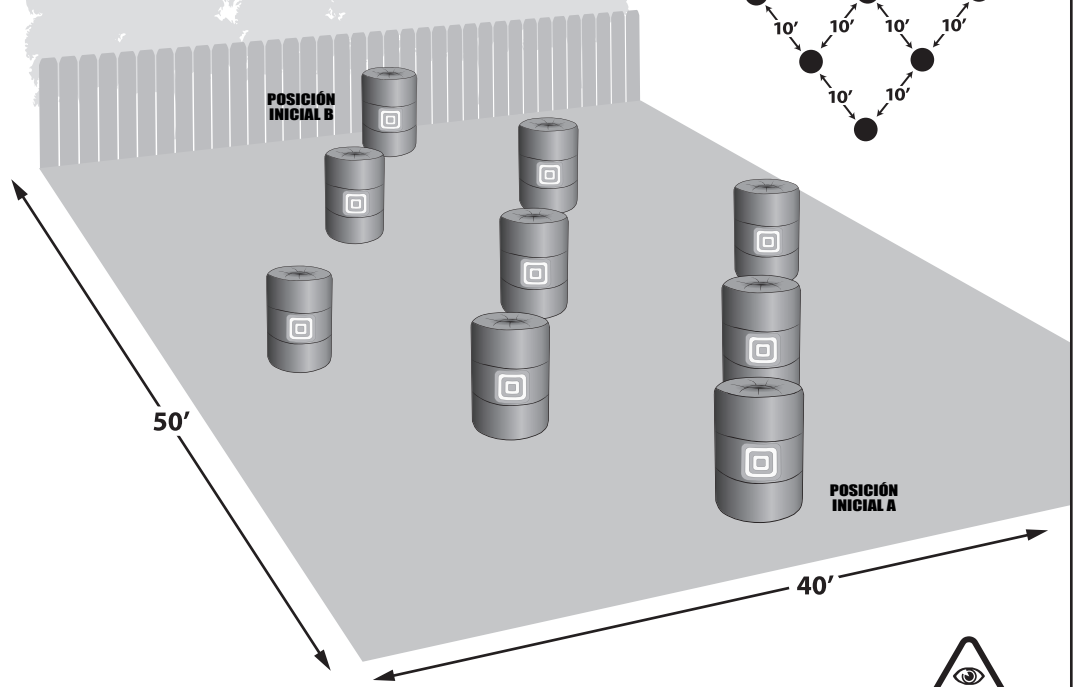
Cinta métrica

JUGADORES QUE SE ENFRENTAN

Competencia cabeza a cabeza, más de 2 jugadores

Fig. 1





ORGANIZACIÓN DEL RECORRIDO:

Paso 1: Coloque el búnker nuclear de SplatMaster en el centro del campo, a 25 pies de la posición inicial A y la posición inicial B y a 20 pies de los costados del campo.

Paso 2: Coloque otros 2 búnkeres nucleares alejados del primer búnker (central), hacia la línea lateral y sepárelos 10 pies de distancia de cada lado.

Paso 3: Coloque una hilera de 2 búnkeres más a 10 pies de distancia de los búnkeres en el paso 2 (a 10 pies del paso 1), hacia la posición inicial A, con cada uno de ellos a una distancia de 10 pies de separación.

Paso 4: Coloque un búnker nuclear a 20 pies de distancia del búnker central hacia la posición inicial A, a igual distancia respecto de las líneas laterales. Esto crea un triángulo con el punto en la posición inicial A.

Paso 5: Repita el paso 3 con dos búnkeres más, más cerca de la posición B (a 10 pies del búnker central).

Paso 6: Agregue el último búnker a 10 pies para aquellos en el paso 4 y a 20 pies del búnker central. El campo

OBJETIVO DEL JUEGO:

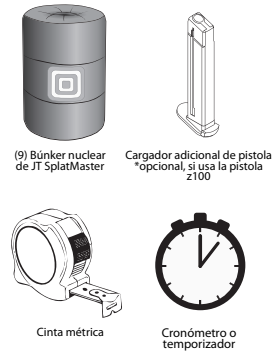
INICIO DEL JUEGO: El juego comienza con el jugador 1 parado en la posición inicial A y el jugador 2 parado en la posición inicial B. Grite fuertemente "PREPARADO, LISTO, YA", y corra y cúbrase detrás de los búnkeres para evitar impactos, mientras también intenta eliminar a su oponente antes de que le peguen a usted. Si un jugador acierta, y la bola se rompe y deja una salpicadura, usted está eliminado del juego. Solo cuentan las salpicaduras, las bolas que rebotan no cuentan como aciertos.

DETENCIÓN DEL JUEGO: El juego finaliza cuando se eliminan los jugadores oponentes de un equipo.

CONSEJOS: *1. Muévase rápidamente y no permanezca mucho tiempo en la misma posición.*
2. Asegúrese de "encogerse" y esconderse completamente detrás del búnker.

JT SPLATMASTER OPTIX
Siempre Use Gafas Protectoras

EQUIPO NECESARIO:



(9) Búnker nuclear de JT SplatMaster

Cargador adicional de pistola *opcional, si usa la pistola z100

Cinta métrica

Cronómetro o temporizador